



Règle du jeu de la coccinelle jaune (nain jaune aménagé)

But du jeu :

Se débarrasser de toutes ses cartes et gagner le plus de jetons (ou d'argent).

Matériel :

1- Des cartes sous différentes formes (schématiques, additives, multiplicatives, soustractives, en lettres) qui représentent, selon le jeu choisi :
les nombres de 10 à 20 (voir doc à imprimer : cartes coccinelle jaune)
les nombres de 70 à 80
les nombres de 80 à 90
les nombres de 90 à 100

2- Des jetons (ou des pièces et billets de monnaie) de 1  , de 5  et de 10 

3- Une boîte de jeu de nain jaune avec des cases pour 5 nombres sélectionnés (ex : 11,12, 13, 14 et 15 gagnant : voir matériel jeu coccinelle jaune)

4- Une banque pour les échanges (j'ai acheté la monnaie en plastique et j'ai fabriqué une boîte de rangement des pièces et des billets)

Déroulement du jeu

Préparation

Les enfants distribuent les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un fois les cartes distribuées, chacun range ses cartes dans l'ordre de la plus petite à la plus grande.

Quand chacun a justifié le rangement de ses cartes, chacun à tour de rôle paie les cartes gagnantes :

Un pour 11,

Deux pour 12

Trois pour 13

Quatre pour 14

Cinq pour 15

(pour l'exemple su jeu des nombres de 10 à 20)

La partie

Celui qui est à la gauche du distributeur commence la partie.

Il pose ses cartes une à une dans l'ordre en annonçant le résultat , s'il lui manque une carte il dit « j'attends le » le joueur suivant continue s'il le peut et ainsi de suite. Quand un joueur a posé la carte la plus élevée, il dit « je recommence » et il reprend où il veut.

A chaque fois qu'un joueur pose une carte « gagnante » il annonce : « carte gagnante » et remporte tous les jetons de la case correspondante. S'il oublie d'annoncer , les jetons restent pour la partie suivante.

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de cartes (il a gagné).

Chacun fait ses comptes.

Puis chaque joueur doit verser au gagnant le nombre de jetons correspondant au nombre de cartes qui lui restent dans les mains .

On refait alors à nouveau les comptes (additions ou soustractions)

Puis chacun inscrit son score sur le tableau des scores.

Une nouvelle partie peut alors commencer . Chaque joueur a gardé sa cagnotte et les jetons s'accumulent. Au bout de cinq parties , le jeu peut être transformé : changement de cartes (par exemple : on travaillera avec les cartes de 70 à 80)

Extensions du jeu :

On peut changer la règle d'abattement des cartes : au lieu de les poser dans l'ordre 1+1, on peut les poser de 2 en 2, ou de 5 en 5 ou de 10 en 10 et ainsi travailler sur d'autres aspects algorithmiques de la suite des nombres.

Patricia Dufour ASH ST Paul CAEN

Chaque représentation d'un nombre est de couleur différente :

- en jaune la famille des représentations schématiques (rf: matériel picbille)
- en bleu les représentations additives (groupement par dix)
- en orange les représentations soustractives
- en vert les représentations multiplicatives
- en rouge les nombres écrits en lettres
- en violet les nombres écrits en chiffres

exemple pour 12:

